NO.64
昭和52年1/15
アミューズメント通信
ゲームマシン
発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 大阪市北区神山町14(第2松栄ビル) 〒530 ☎06(314)0309 郵便振替 大阪307852 年間購読料(送料共)7,200円

写真は一月二日、新宿にて上はプレイナウ・ガッツ、下はワールドゲーム・モナミ

大寒波襲来
でも正月だけは華かに…

猛烈なシベリア寒気団が久々に来襲して、今年は正月あけから日本国中をふるえあがらせた。

この年末年始は当業界でもとくにオペレーターにおいて、いわば一年中で一番の稼ぎどきとなっており、全国のオペレーターは最大限の態勢をとっているところが多い。単に子どもの冬休みにとどまらず、正月は大人も子どもも"楽しみ"を精一杯求めようとするわけだ。ウィンタースポーツ、海外旅行なども比較的目立ったが、いぜん人気上昇中なのが映画館であり大都市ホテルであった。

繁華街のゲーム場は、アーケード、メダルの区別なく、正月三ガ日を頂点とする規模で大勢の客を集め、今年も順調なスタートを切った。とくに昨年来からの人気機種などを揃えて、このシーズンに備えてきたオペレーターもまずまずの成果を収めた模様である。

年末年始というシーズンには、地域差はあるが、営業時間などもかなり変動し、オペレーターの苦心がうかがわれる。が、反面このシーズンは特に客が多く集中するところから、機械の配置を密集させるなどの手配はしても、とくに集客を目的としたいわゆるイベントはあまり見受けられず、今年はめっきり少なくなった振そで姿の客などに、せいぜい記念のサービスなどがあった程度。

G社（グレムリン）の販売権を取得

中村製作所 NAMCO

㈱中村製作所（本社＝東京都大田区多摩川二の八の五、☎七五九－二三一一、略称NAMCO、中村雅也社長）は、米国のグレムリン社TV製品の代理店権を手に入れた。

待望の人気TVゲーム機 ブロケード、コモーション

同社社長がさきほど明らかにしたところによると、昨年のAMOAショーにおいてF1につづいて人気最高となったTVゲーム機「ブロケード」のメーカー、グレムリン社において昨年十一月末、グレムリン社のTVゲームを日本で販売することについて独占販売権を同社が入手した、とのことである。これは同社長が、グレムリン社本社（カルフォルニア州サンディエゴ）を訪れてなされた正式の契約で、今後のTVゲーム機は同社を通じて輸入されることになった。ただ、そのシステムについては、アタリ社製品の例もあるので「アタリ」方式になる見込みだ。

グレムリン社はまだ若い会社で、たった三年間のうちに世界的なゲームマシンメーカーとなって世界中を驚かしているが、とくに「ブロケード」の出現により確固たる有力メーカーとの評判を得ている。

この「ブロケード」は二人用で、四人用は「コモーション」というテーブルタイプ。遊び方はいずれも、自分側の四つのボタン（上下右左の方向を決める）を押し、等時で進むブロックが、相手または自分のそれに当らないよう進めるビデオゲーム。

日本には今年になってそろそろ入荷してくる見込みであるが、米国での人気機種がどのように受入れられるかが注目されるところ（国内販売価格も未定）。

ブロケード

盛んな大手都市ホテルゲーム場

年末年始の各種催しでも人気!!

都内大手ホテルで正月を迎える家族客、という傾向は今回ですっかり定着したようで、各ホテルで売り出した宿泊パックの予定も早く、また宿泊日数も増えた、という結果が出た。そしてこれにともなって各種催しも盛んに取り入れられ、アミューズメント施設にも大きな人気が集まった点で注目されている。

ホテルニューオータニ（千代田区紀尾井町、大谷米一社長）では、ふようの間において㈱中村製作所が「F・1」「もぐら退治」など中・小型のゲームマシンを、またアーケードでは㈱セガ・エンタープライゼスと㈱テックが「ミニSL」など乗物機のほか各種ゲームマシンを並べ、どちらのコーナーも子供連れの客の遊び場所となった。

また常設ゲーム場を十二月四日にオープンしたホテルオークラ（港区赤坂葵町、青木寅雄社長）では平安の間において、㈱中村製作所が「ゲームマシンコーナー」を開き各種のりものやゲームマシンで正月客を楽しませたが、常設ゲーム場のほうは他の催しとなった。

ホテルパシフィック（港区高輪）においても、㈱テックがくらたまの間においてゲームコーナーを開き、EVRレース、スカイホークをはじめ多くのゲーム機で正月客を楽しませた。

場所によって異るがほぼ正月三が日は、こういうゲームコーナーを含めて、占いコーナー、玩具売場など多種なコーナーが開かれ、居ながらにして楽しい正月を楽しもうという客層にぴったりの催しとなった。

パシフィックでの機械を担当した㈱ツムラの津村社長も「格式あるホテルでゲームマシンが評価され、きわめて喜ばしいことだ」と語り、㈱テックの横井社長も将来にむけてさらに意欲を強くしている。

●ホテルニューオータニ（セガ）

●同上（中村製作所）

●ホテルオークラ（同上）

写真上はホテルパシフィック（ふようの間）のゲームコーナー、左の丸い写真内右が横井社長、左が津村社長。

弘田三枝子ショー開く

ゲーム機展示も兼ねて

関西トレード1周年記念パーティー

さる十二月二十三日に姫路のディーラー、㈱関西トレード（本社＝姫路市北今宿一九四、ヒメジビジネスビル、☎（〇七九二）九七－八二二六、福井敏社長）は、姫路キャッスルホテルにて、同社一周年記念パーティーを催し、地元のオペレーターなど百名近く集めた盛大なパーティとなった。

これは同社の顧客サービスともなり、スロットマシン、ビンゴ、TV21、パーツなどの展示と、ディナーパーティを兼ねたもの。カラオケ（ジャトレー三〇〇）によるノド自慢のあと、弘田三枝子ショーで盛りあがり、気勢をあげた。なお、福井社長は、「年末というあわただしい時にもかかわらず、よく集っていただいた」と成果を語った。

写真は会場にて、中の写真は福井社長

論潮

油断は大敵

経済に強いと言う福田内閣でスタートした今年は、いぜんきびしい不況のもとで、これという強力な経済政策のないまま、国民のそれぞれが負担を荷なって、しかたなく自己防衛にとりくんでいるように見える。経済活動ですら地道に、しかも各自の持ち場以内でしかやっていく以外ない、といったところである。

公共料金は昨年軒並みに上っているため続けて今年もどんどん上げるわけにはいかないが、それでも値上げ案は目白押しである。まして税収入が思わしくないとなると、見かけのミニ減税で押し通すしかないが、これは実質上の増税として不況の上にさらに国民を追いつめるものになる。毎年指摘される内政改革もほとんど期待されない。しかも国会が保革伯仲に近い状態となって、身動きできないなら、もうどうしようもない。

とまあ、あまりうれしくない話ではあるが、現実に生きていくしかないわれわれとすれば、こういう現実に合せて進めていかざるをえない。そういう矛盾はストレス（精神の緊張状態）を多くするが、多少なりともアミューズメントなどでストレスをなくし、楽しくやっていく以外ないのではないか。そんなふうに多くの人びとは考えているようだ。

ところが、アミューズメントで楽しもうとしてやってきた客に、故障したマシンが相手するとなると、事態はきわめて悪くなる。正常に働いて当りまえなのがアミューズメントマシンなのだ。故障やトラブルは、ストレス解消にならないどころか、反対にストレスを倍加し、攻撃のまととなる。

実際は、すでにほとんどのマシンが故障知らずというふうに性能が高まってきているし、故障の場合にもオペレーター側の配慮が十分なされているケースが多いから、あまり問題にならない。が、だからといってこの点を見忘れてしまうと大変なことになる。機械を見直し、点検を忘れず、すなわち油断は大敵、というお話。

娯楽施設利用税 引上げ検討

自治省

深刻な不況が進んでいるため地方自治体でも税収入が減少しており、このため自治省では地方財源を補充するひとつの方法として、娯楽施設利用税の大幅引上げを検討、来年度から実施する計画を進めている。

娯楽施設利用税はゴルフ場、マージャン荘、パチンコ店、玉突き場などで実施されているもので、ゴルフ場なら利用客にまたその他の場合は各経営者に対して、標準税率として課税しているもの。パチンコの場合では一台あたり月百五十円であるが、目下の計画ではこれを二百円ないし二百五十円程度引上げるらしい。

同省によればいまの税率は昭和二十九年以来のもので二十二年間も据置かれているから、そろそろ引上げても当然との姿勢である。しかし、全般的不況のさなか、増税とはナニゴト、といぶかる声も多い。

第4回 ヤングの会

1月12日

関東の若手業界人の親睦会合、「ヤングの会」（遠藤栄会長）の第四回会合が一月十二日、東京のホテル東急観光で開かれる。

一昨年前に発足した同会は昨年九月八日に第三回会合を、ホテルニューオータニで開き、参加者約二十名と盛大なものになり、今後の動きが注目されている。

事務所開設

フジエンタープライズ㈱四国支社＝松山市松前町二の四の一、☎〇八九九－三二－二五二四。

社名変更

㈱ユニ機器（旧名＝信栄機器工業）＝小山市駅南町四の三の二、☎〇二八五－二七－四〇三一、西川郁朗社長。

事務所移転

丸星産業＝名古屋市熱田区一番一丁目四の三、☎〇五二－六七一－四九九五、加藤登社長。

㈱BGM大阪＝大阪市淀川区宮原一の十八の二、☎三九三－九〇〇一、古屋大守社長。

新春インタビュー

スーパーマーケットでのアミューズメント確立の道

加藤春夫氏（㈱カトウ社長）に聞く

地道な健全娯楽を

岡山駅からバスで約二十分、郊外にある青江に「ジャスコ岡山店」とともに誕生したAM施設「ファミリープラザ」は、既報のとおり㈱マル三商会（本社・神戸、河合久雄社長）と㈱カトウ（本社・大阪府箕面、加藤春夫社長）が共同でオペレーション展開を開始したモデルケース。もともとジャスコ（本社・大阪、岡田卓也社長）のスーパーにおいてゲーム場を展開してきた加藤氏に、この新しい方向について語っていただいた。

—十二月五日のオープン以来、非常な人気に支えられていますが、無料遊戯施設が相当なスペースを占めており、収益といった観点から言っても成功なのでしょうか。

加藤氏　実際に、収益的にも成功で私どもはホッとするとともに、今後にむかって意欲を強くしています。これは私自身にとっても大きなテストケースだったのですが、順調にいっており、喜んでいます。

—一般に目下、大型スーパーマーケットの出店競争が激しくなっていると見受けられますが、そういった背景との関わりから、そのテストケースというふうになるのでしょうか。

加藤氏　もちろんそういう背景があって、私どももジャスコの中のアミューズメントを追及し、実績を上げてきたわけです。ただスーパーの大型化が進み、その地域にとっての重要性が増すとともに、新しいロケ地としてSC（ショッピンセンター）が注目されてきたわりに、まだまだアミューズメントは完全に根をおろしていなかったのです。たとえば、部分的であれ反社会的な面があったり、地域住民の反発を買ったりすることがあって、本当の意味のアミューズメント確立に至っていなかった。

—そう言えますね。そこで、これだけ広いスペースとなって……。

加藤氏　以前から考えてきていたこととも重なるのですが、このロケをきっかけに「健全イメージを打ち出したもの、地域住民のためのアミューズメントを確立したい」というのが主眼なのです。

これは、地域住民への奉仕を、というオーナー側の考えとも完全に一致するものであり、単なる集客力以上のものとして、オーナー側からも大きな評価を得ることになりました。

—それがSCの中でのアミューズメント確立の意味ですね。そうすると資金面などむつかしい問題が起りませんか。

加藤氏　健全であり、しかも地域住民に親しま

すべり台などの「無料遊戯コーナー」の設置も完ぺき

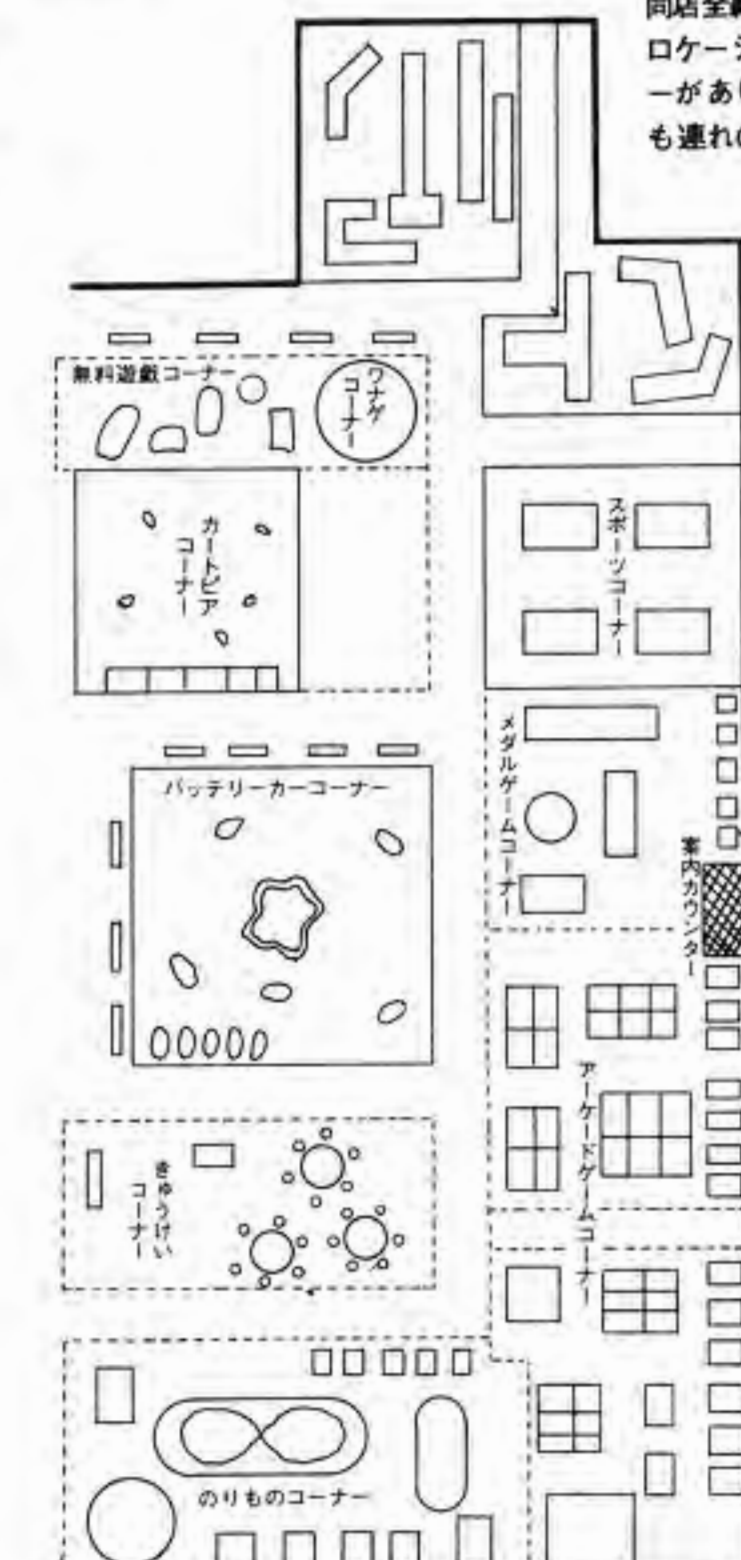
加藤氏

「アーケードゲームコーナー」では、親子いっしょに楽しむ姿が多い。

子供に一番人気のある乗物が各種揃った「のりものコーナー」。

無料遊戯コーナー　スポーツコーナー　メダルゲームコーナー　バッテリーカーコーナー　案内カウンター　アーケードゲームコーナー　のりものコーナー

ジャスコ岡山店内「ファミリープラザ」概要
同店全約6,000坪（3階建）の内2階の500坪のロケーション。図のような配置で各種コーナーがあり、非常に明るいふんいきの中で子ども連れの客が十分楽しめる、と好評。

れる、これだけ大きなロケーションになるということは、資金面（約八千万円ほどかかりました）だけでも大変です。管理、採算などいろいろな面も含めて、マル三商会さんと共同で管理運営することで合意し、「ファミリープラザ」という共同オペレーションが生まれたわけです。両社の資金、機械（施設）を合せて投入し、しかも管理・運営していくノウハウも持ち寄るに至りました。オペレーションの共同化、という画期的な方向となったわけです。

今回の成功を出発点に、今後の大型店でのロケについても同様の共同オペレーションで進める予定です。これこそ優良オペレーターがアミューズメントを定着していく方向だと思います。

—両者は約一年前にも合併でレジャック㈱を作って、ゲームマシンメーカーとしてすでに安定した事業を進めておられるわけですが、もともとなんらかの関わりがあったわけでしょうか。

加藤氏　私が約十年ほど前に日本遊園設備㈱の営業をやっていたころからのつきあいが潜在的にあって、まあマル三商会さんがダイエーでのロケを進められてきて、私どものもジャスコで進めてきた。見知らぬオペレーター同士ではない、という点から比較的まとまりやすかったと言えます。

㈱マル三商会　河合社長

—共同でオペレーションをするとなると、メリットも多いと思いますが……。

加藤氏　一社だけではできなかったことが数多くできました。また、すべり台など全然収入にならない施設を置くこともできて、子ども連れの家族に大ウケです。ゲームだけでない、地域住民の交流の場、コミュニティ広場にもなる、そういう未来像にもっていきたいと考えています。

—そういったきざしが利用客の中にも見えてきているようですね。

加藤氏　そうなんです。オーナーの協力やマル三商会さんのおかげで大盛況となったわけですが、それに増して①客層として主役となったニューファミリー、②マイカーの普及、に改めて感心しました。

郊外でのロケだけに客の集まりを心配したわけですが、こういう場所ではマイカーは百％近く普及、足が確保されていますね。それに客層もマイカーで動くニューファミリーなんです。

つまり、戦後世代の家族意識は相当進展してきて、レジャー（ショッピングですらレジャーとされています）を子ども連れの若い夫婦が楽しむというふうになってきています。ひと昔前ならSCは安い商品を求める場所だったのが、今ではレジャーを求める場所なのです。かれらはレジャーにお金をつかいます（ゲーム機にも乗物機にも百円単位で使われています）。

こういう客層になってきているSCでのアミューズメントは、従って、きわめて重大な責任を持っているわけであり、従来のゲーム場にとどめてはならないわけなのです。

—その方向でこれが明るい出発点となって喜ばしい限りですが、最後に結びの一言を……。

加藤氏　このモデル空間は、オーナーが私どもの努力を評価し与えてくれ、それに私どもが最大限こたえたものです。今後も健全なアミューズメント定着のため、意欲的にこの方向を追及していく考えです。

メダルゲームの底流

特別連載
第25回

一心生

新年おめでとうございます。
皆さまには新年と共に、新たな希望と大いなる展望とが充ちみちておられる事と大慶に存じます。
思い起してみますと、昨年はロッキード事件に代表されたように政治と経済が混迷に陥いり、特に経済活動は長期にわたる不景気で、私たちの業界にも少なからず試練の連続でありました。新しく誕生した福田内閣にも難問が山積しています。しかし、経済の福田と言われていただけに、新内閣によせる期待は、少なからず大きいと言えます。公定歩合の引下げ、公共投資を基軸とする景気浮揚政策や、その実施は時間の問題と推量されています。私たちのレジャー産業は、最も大衆の消費動向に影響され易い分野です。この一年が、私たちの業界にとって、より実りの多い、発展の一年でありますよう、心より祈ります。また、各企業、各経営者の方々におかれましては健康に恵まれ、精一杯ご活躍されんことを願います。
本連載も、足かけ三年の永きにわたり続けさせていただきました。本紙「ゲームマシン」の片隅に、ささやかながら小論を述べさせていただき、読者の皆さまがたに読んでいただいていることに深く感謝する次第です。今後とも、精一杯書かせていただく所存ですので、よろしくお願いいたします。また、本稿に関するご意見、ご感想をお寄せ下されば幸甚に存じます。

対談放談（その15）

A　年の始めに当たり、私たちの業界の各業種、各分野に対する期待、みたいなものを率直に話し合いませんか。たとえばメーカーさんにはどういう点を切望したいか、あるいは、オペレーターは今年どういう方向を目指したらよいか、というふうにです。もっとも、私たちがここで何を話し合ったにしろ、勝手なたわ言という感じがしますが……。

B　そうですね。去年一年の成果を踏まえて今年をどう発展させるか、なかなか意義深い。まずメーカーさんに対して望むことから始めますか。

A　去年の前半は任天堂のEVRレースが全国を席巻しました。合計で五百台完売されたそうです。メダルゲーム場に新しいメディアを確立した。

B　そうでした。それから一年間を通じて最もコンスタントに人気が高かったのは、タイトーのスピードレースDX。年末になってから中村製作所のF－1が猛烈にダッシュした。

A　F－1は十一月のアメリカのMOAショー、IAAPAショーなど、世界的にその人気が爆発した。今までも外国に雄名を馳せた日本製のゲームマシンがなかったわけじゃないですが、F－1はケタが違った。MOAショーでは最も人気を集めた機械の一つだったそうで、中村社長には世界の中村の呼び声が高い。

B　中村製作所にとってF－1は突然出て来たものじゃない。その基本概念は、レーサーから系譜として脈絡が続き、フォーミュラーXそしてF－1というふうに一つの系の上での展開だった。F－1の成功は、いわばこうした一つの系の上でのノウハウの蓄積が開花の原動力になった。より磨き上げられて、新しい顔で再登場したわけです。

A　だから世界市場に通用した。

B　ゲーム機械はややもするとアイディア商品だと見られ勝ちです。確かにゲーム機の生命は、アイディアの良否によって左右される、決定されるとみなしてよいわけですが、そこにメーカーさんにとっては一つの落し穴が潜んでいる、と僕は思う。いわゆるゲーム場に並んでいる機械を見る限り、優れたゲーム機は、すぐれたアイディアに支えられていることがわかる。だからアイディア商品だということになる。ところがメーカーにとって、このアイディアという言葉に含まれる多様性が、いかに曲者かという点を僕は力説したい。

A　それはどういう意味ですか。すぐれたゲーム機、ヒット商品は、やはり着想、アイディアが良い。そういうのがゲーム場の人気者になり、オペレーターの注文が集まる。だからメーカーとしては、自社で作るゲーム機がヒットするように、さまざまに努力し工夫を凝らしてアイディアを捻出する。そして機械を作る。駄目なアイディアだと機械の人気は上らない。アイディアこそがゲーム機のすべてだ、と言っても過言じゃない。

B　そうです。大切だし、生命だと言うことは正しいと思います。ところが、僕が言いたいのは、メーカーが一社で、出て来るアイディアに基づいて次から次へと新機種を作った場合に、いったいどうなるかということなのです。もちろん、アイディアは大切だから、そのゲームを支えるアイディアがおそまつでは話にもならない。しかし、今日では、オペレーターもゲーム場の客も、ゲーム機にずいぶんと馴れ親しんで来ましたから、つまり機械を見る目が肥えていますから、その思いつきのアイディアだけでは評価してくれない。そこで先ほど中村製作所のF－1について言ったように、一つのアイディアが生で、そのままでは大きな成功にはならないけれども、逆に、同じアイディアのゲーム機が何度も繰り返し変型され、呈示されて、何度も成功する例もある、という事実になるのではないでしょうか。中村さんのアイディアの対象範囲は、一つのノウハウとしてレーサーの成功があり、その成功したレーサーをさらにどのように磨き上げるか、という範囲がアイディアの問題だった。これが、たとえばの話、成功したレーサーのノウハウの蓄積を無視して「何か新しいアイディアのゲーム機はないか」ということで「メダルゲームがブームだから」という理由でスロットマシンをお作りになった、と想定すれば「F－1のように世界的な成功には結びつかなかったと思う。そこに中村さんの偉さ、会社としての優れた点がある。自社の仕事の流れの上に立脚して、まずその展開を図られたことです。

よく一般的に見受ける現象では、パチンコを作ってみたり、ビデオゲームを作ったり、といういわゆる当世流行りのちょっとしたブームを追っかけて、それに独自のアイディアを味付けに附加してゲーム機を作ってしまう。確かに、思惑どおりに機械が完成すれば素晴しいことだと思いますが、なかなかうまくゆきません。僕が今言おうとしているアイディア商品うんぬんの話はこの点なのです。自分の作っている系譜とは無関係のところへポンと飛んでゆくんです。

現実に出まわっている機械をじっくり観察してみれば、よくわかります。無関係な分野へ飛んでいるのです。あたかもその現象は、「お金を入れれば動くゲーム機はすべて共通で、ただちょっとアイディアが違うだけよ」と言いたいみたいに僕には見える。しかし、フリッパーとビデオ、スロットではアイディアはもちろん違うが、それ以上に、別な産業分野ほどの違いが実はある。

ややもすれば、わが国のメーカーさんはそれをやってしまう傾向が見られる。なんの関連もない機械をバラに作ってしまう。ビデオとフリッパーはアイディアの相違の範囲じゃないのに……。

第一人者としての存在

A　アメリカのメーカーではその点はっきりしてますね。フリッパーはゴットリーブ、ウイリアムズ、バリー、ジュークボックスは、シーバーグ、ロウAMI、ロックオーラ、ワーリッツァー、バリーなんかは、スロットマシン、ビンゴ、フリッパーがその生産の主軸だし、アタリはビデオTVゲームしか作らない。それぞれのメーカーが独自で自社で製造する製品のカテゴリーを守っている。

B　そうなんです。このアメリカのメーカーのありかたには、それなりにはっきりした論拠があるはずです。たとえば、附随的な理由ですが、ユーザーの、あるいはディーラーも含めて）製品の使途

8面に続きます

フォーミュラーX　　レーサー

がかなり固定しているし、リピートオーダー、リプレースオーダーといった方法もメーカーが同一ジャンルを作り続ける動機になっている。だがなんといってもノウハウの蓄積がその最大の理由です。ゴットリーブはフリッパーゲームのメーカーですが、同社がフリッパーを作る時、フリッパーは彼らの専門、得意分野なのですね。なんの苦労も、なんの危険もなく彼らは作り上げる。彼らはその生産の中で、一つずつ出てくる改良とか、新しいアイディアを組み込んでテストしてゆき、次にはその成功を標準の装備としてベースに取り入れてしまう。機械はますます磨き上げられてゆく。不備、不都合は除去されてゆく。ゴットリーブやウイリアムズなどは、もう長い間（二十年以上も）こうしたことを繰り返してきてます。こうした点は、最近のジャンルですが、アタリのTVゲームなどでもその改善のすさまじさで目を見張らされます。正直言ってアタリのTVゲームは最初、そのゲームのアイディアの面白さ、珍しさが先に立って、機械としての完成の域にはやや遠かったように見えました。メンテナンスや耐久性も含めればなおさらだった。ところがそれ以来何種類も何種類も製作して売り出した。次々に悪い点は改良され続けた。アタリのスタッフのアイディアは、おそらく、いかにしてこの自社のビデオゲームを磨き上げてゆくかという点に傾注されてきたのだと思う。その間、スロットを作ろうとか、フリッパーを作ろうなどというアイディアは出て来なかったと思う。

そして今回、アタリはビデオTVゲーム機メーカーとしては、まさに自他共に許す第一人者、トップメーカーになった。ワーナーコミニュケーションが買収したのも、このビデオTVゲームメーカーとして第一人者であるからだと思う。そういう意味では、コロンビアが、フリッパーメーカーの第一人者ゴットリーブを買収したのも動機は同じで、いずれも第一人者であることが注目に価した。余談になりますが、シカゴコインは、オークションまでして身売りしたにもかかわらず、思わしい買手が現われなかった。シカゴコインには、第一人者と呼べる分野が何もなかった。トップ分野がないということは、最後に踏み留まる収入源、安定したインカムリースがないことに等しいわけですからね。

アメリカのメーカーが、あらゆる努力を傾注して、自分の得意分野の製品を磨き、その分野で自社が第一人者となること——言い換えればその製品は業界第一ということなのだけど——、それを目標としたことは、僕には実に興味深い。

同じようなことだけど、バリーはフリッパーの分野では実は後発なのです。フルーツマシンなどのギャンブルマシンメーカーでは歴史は古いんですが。だからフリッパーに参入した当初は、次から次へとさまざまな試みをしています。機械の仕上りは、当初は必らずしも良くはなかった。しかし今日では、バリーのフリッパーも決してゴットリーブに負けないぐらい向上した。こうした失敗と改良との繰り返しが黙々と続けられたのも、バリーがギャンブルマシンメーカーでは第一人者だったという背景ゆえだと思う。おそらく、十年先、二十年先にトップになれれば良い、というぐらいの見込みでフリッパーに参入したのではないだろうか。作った第一作が、即、大ヒットするなんて期待してはいない。十年単位ぐらいの長期計画で、追いつき追いこせといった方針だ。

磨き方に人気の秘密

A、つまり、アイディア商品というのは、いかに一つの系語の中で磨き上げてゆくか、その磨き方のアイディアをも意味しているわけなのですね。

B　そうなのです。メーカーにとってアイディア商品だなんて呼び方は通用しないと思う。

A　イギリスでもクロムプトンは十年一日の如く、ペニーフォールみたいなマネープッシャーばかり作り続けていますね。

B　やはりマネープッシャーではクロムプトンが第一人者ということになる。買う方も第一人者のものをと、買い替え需要まで対応する。アイディア、いわゆるアイディアの良否は、大したものではないかも知れない。いかにそれを育ててゆくか、という後からのフオローの方が余程大切だ。そういう意味からすると、過去に幾多のすばらしいゲーム機が世に出て消えていった。たしかに、客に飽きられて人気の落ちたもの、時代の感覚に合わなくなってしまったものなど、いくつかの事情が挙げられはすが、磨き方が足りないで、あるいは磨かれることなく、つまり未完成のままで葬られたものが、

10面に続きます

電子技術で安くなるはず

なんと多いのだろう。ゲームの内容は何年かすると再び別な名前、別な顔で登場する例は多い。フリッパーでもそれは多い。

少なからず何らかの動機、きっと良いと思って作られたゲーム機で、たまたまそれが何かの欠点、不都合のために（というより、磨き方が足りないために）ヒットしないでこの世を去ったゲーム機は多い。しかし、本当にどうしようもないゲーム機なら、本来作られないはずだろう。もしそうだとすれば、製作途中にだれかが気がついて中止するからだ。

僕は今、二つの方向、ひとつは過去にすぐれて人気のあったものをさらに磨き上げ改良して出してみたらどうか、もうひとつは不幸にして人気のなかったものもさらにもう一度見直して、欠点や不都合をなくしていったらどうか、と提案してみたいね。それに何よりメーカーは自社の路線、自社の蓄積ノウハウをベースにして仕事をすすめてもらいたい。やたらと間口を広げるなんてなんの意味もない。一からの出直しになるわけで、開発費と製作初期経費がかかるばかりで、オペレーターに安い機械を、ということはますますむずかしくなる。

A　技術的にはどうでしょうかね。

B　今や集積回路、マイクロコンピューターといった電子技術の採用は必至、少なからず時代の趨勢はそういう方向に雪崩れこみますね。だからどんどん最新技術を採用して欲しい。より便利に、より有利になるのだから使わないって手はない。ただ、一つ二つ注文はある。その第一には、電子材料を組み込めば、コストダウンが図れるはずだということです。日進月歩にチップの値段は下っている。その意味で、それを使ったゲーム機の値段はそれ相応に下ってこなければおかしい。コストダウンはメーカーの利得と同時に、ユーザーにも反映されて然るべきだと思うのです。フリッパーなんかIC化されれば圧倒的にコストは下る。従来のものと比較すれば部品代だけでもすごい。それに組立て工賃と。将来は安くなりますよ。そうして貰わないと困るのです。

A　ところがあまり安くはなっていない。というのも、オペレーター側の保守の問題があったりして……。

B　そうですね。メーカー側は、オペレーター側の保守の手間も自分で負担するつもりだから、その経費を機械代に最初からONせざるを得ない、だからコストダウンできてもその分をユーザー価格に反映できない、とまあこうおっしゃる。ナルホドと道理は通っているように見えますなあ。オペレーターにも問題はあるように僕は思う。今、ICボードの修理は百パーセントメーカーで面倒見てくれてます。無料・有料は別として。だからユーザー側は安心して機械が買えるし、使える。前にも話しましたが、メーカーは自社の作業範囲だから、努力して故障し難いように改善努力する。次第に機械は故障し難くなってはきた。また故障の頻度も激減したのは事実だ。しかしこの状態が良いわけではないし、価格が均一というのもなんとなく納得し難い感じがする。故障しにくくする努力は払っていただきたいが、故障はメーカーにお委せ下さいというのは、僕は本質的におかしいと思うよ。オペレーターは自分の機械は故障したら自分で即、修理して、故障機械を店に放置しないというのが美談だと思ってきた。これは今でもそうだと思う。アメリカの大手メーカーは輸出することをあってIC化をためらっているようだ。特にアメリカは広いからギャランティできない。オペレーターもそれを要求しない。僕の想像では、オペレーターがICものに対しアレルギーを起さず、かつ自分で修理できるようにグレードアップする時期を待っているんじゃないかな、と想像する。ロジック関係分野のエンジニアが、かつてのコンピュータープログラマーのように、このごろ、やや数量の点で余裕が出てきた。必らずしも高嶺の花じゃなくなってきた。ゲーム機のオペレーターも雇い入れられる時期になりつつある。アメリカはおそかれ早かれ、オペレーターがエンジニアを導入します。そしたら潮の如く大手メーカーはIC化に踏み切ります。だから、今は過渡期なのかも知れない。だから今の機械の価格構成もおかしいのかも知れないって気がする。

まあそうは言っても、現実に今のオペレーターにも、ロジックエンジニアの居る会社もあるんだから、一括して保守費をONした価格というのは悪平等で、少なくとも販売時に、その保守の質量に対応した価格で売るように配慮して欲しいという気はする。保守なし図面付は七万円安くするといったふうにね。

A　そうですね。保守の不要の所には安く出して、必要なところは高くするというのが良いかも知れません。二本立てですね。

B　それから、電子技術は、一般産業界のように使途が制限されていない。最も苛酷な使用状況に置かれることを忘れず、一層その配慮はしてほしいですね。熱変化、ほこり、静電気、震動、ノイズ、悪戯などなど、通常では考えられない使用環境ですからね。

A　しかしいずれにしても電子技術採用の利得は、メーカーにもオペレーターにとっても、最終的に計り知れないものがあります。また業界はその方向に向っているわけですから、将来は本当に楽しみですね。

B　そうです。いずれ他産業となんら変わらない業界になるわけですから、その日に向って大いに努力していただき、共に行きましょう。もう、まがいものは通用しない時代なのです。ゲーム機といっても、磨き抜かれた機械でなければ、お客さんは喜んではくれません。

【この項了。以下つづく】

F-1

TVでブラック・ジャック
五倍～二百倍のボーナス狙いもプラス
ジャトレ

ブラック・ジャックの遊び方に、ボーナス狙いの遊び方をプラスした新製品「TV21」が、㈱ジャトレ（本社＝東京都千代田区平河町一－四－三、☎二三〇－〇六七一、竹内清一社長）から、一月中旬発売される予定である。

メダル投入後、スタートボタンを押すと一枚目のカードが開く。ヒットボタンを押すと、二枚目、三枚目のカードが開き、六枚までカードを開くことができる。トランプのブラック・ジャックと同じ遊び方で、カードの合計が二十一以下で、しかも親の数より大きい時に勝ち、メダルが払いもどされる。

また一枚目のカードを開いた後、ボーナス狙いをするかどうか決めることができ、ボーナス狙いの時は、ボーナスボタンを押してから、ヒットボタンで次のカードを開く。五枚の合計が二十一以下になるか、三枚のカードで決められた組み合わせ方になった場合のみ、五倍から二百倍までのメダル払いもどしがある。この時は、親のカードに関係なくゲームを展開する。

メダルは二十枚まで投入でき、キャビネットも豪華で、本格的カードゲームのおもしろさが味わえる、一人用のゲーム機。定価は未定。

TV21

話題のマシン

手軽で楽しいクレーンゲーム
タイトー

誰にでも手軽に遊べるクレーンゲーム機に、新製品「クレーン・セブン・セブン」が㈱タイトー（本社＝東京都千代田区平河町二－五－三、☎二六四－八六一一、M・コーガン社長）から発売され仲間入りした。

1のボタンを押すと、クレーンが前進し、2のボタンで右へ移動する。ボタンは各一回しか押せないので、慎重にクレーンを移動させ、目的の景品の上にきたら、ボタンを離す。クレーンは、自動的にゆっくりと下の景品をつかみ、元の位置までもどってくる。

メカに三個のモーターを使用しているので、駆動に無理がなく故障も少ない。百円で三プレイでき、定価三十六万円。

クレーン・セブン・セブン

ユニークな遊びの トラック野郎
太陽自動機

菅原文太扮する"桃次郎"、愛川欽也扮する"やもめのジョナサン"のコンビの活躍でヒットを続けている、"トラック野郎"。この映画のヒットに乗ったゲーム機「トラック野郎」が、㈱太陽自動機（本社＝東京都台東区東上野四－二十五－十七、☎八四一－五三七一、宮坂芳男社長）から発売され話題になっている。

遊び方としては、まず黄色の関東便トラックか、赤色の関西便トラックのどちらかを選び、メダルか十円玉を投入する。ライトが走り、停まった場所のトラックと選んだトラックが同じなら、表示枚数のメダルが払い出せ[illegible]ままにして挑戦ボタンを押すと、再びトラックは発車。ロー、セカンド、トップと、三段階チャレンジできるおもしろさがある。

メダルは最高五枚まで投入でき、定価二十九万五千円。

トラック野郎

メタルころがし型・バイキング
WINの調節可能
ベンドジャパン

火星着陸船バイキング号をアレンジした新製品、「バイキングゲーム」が、㈱ベンドジャパン（本社＝大阪市浪速区水崎町十八番地、☎六四三－二三八五七、的場昭一社長）から発売された。

盤面中央で回転している宇宙ステーションの、一ヵ所にタイミングをあわせて、十円玉を投入。うまくドッキングさせると、十円玉はステップポイントに静止する。次に右のボタンを押すと、十円玉は打ち出され、宇宙空間から、火星の着陸地点に着陸。成功すると電子チャイムが鳴り景品が出る。

天釘、底釘の調節で当り確率を変えられる。景品としてカードが出る「バイキング一号」、定価十六万五千円と、キャラメルなどの景品の出る「バイキング二号」、定価十八万円の、二種類がある。

バイキングゲーム

メタルころがし型・ロケット
タイミングがきメ手
ユニバーサル

宇宙とロケットのユニークなイラストの、「コイン・ロケット」がユニバーサル販売㈱（本社＝東京都台東区上野五－十一、☎八三三－九五八一、岡田和生社長）から発売されている。

投入口から十円玉を入れ、スタートから三番目のハンドルまでうまく運び、タイミングをあわせて、回転している円盤の切り込みに十円玉を入れると景品が出る。

また、円盤に入らなくても、アウト穴に入らなければゲームを続け、次々とバネをはじいて、第二のあたり穴に入れるか、戻りのコースを選んで、もう一度チャレンジでき、おもしろさが倍増する。

アウト穴は八ヵ所、景品はミラー付シールチケットが出て、定価も十三万円と手ごろ。

コイン・ロケット

メタルころがし型・宇宙遊泳
上下のバーに注目
ⒿⓄⒷ

ジャパン・オーバーシーズ・ビジネス㈱（本社＝東京都港区赤坂七－十一九、☎五八五－三〇二一、浜田正毅社長）から「宇宙遊泳」が発売され[illegible]

これは、投入した十円玉をうまくゴールに入れる遊びで、盤面にある五枚のバーのうち、一番上と一番下のバーが自動的に動く。投入されたコイ[illegible]ちるのを、中間の三枚のバーを操作して受けとめ、一番下のバーの上下運動のタイミングにあわせて落とし、ゴールインさせる。ゴールインできると、景品としてトランプ・チケットが出る。

バーの上の十円玉のバランスをとるのが、なかなかむずかしく、大人でも意外と楽しめる。定価十四万円。

宇宙遊泳

うまくボールをキャッチ
サッカー
大和物産

新製品「ワールド・サッカー」が、大和物産㈱（本社＝大阪府吹田市垂水町三－二十九－二、☎〇六－三八五－一八一五、黒田宏社長）から発売された。

パチンコ式のこのゲーム機は、はじかれた玉が釘の間を通り抜けて落ちてくるのを、下部にあるバスケットで受けとめる遊び。ハンドルをうまく操作して玉を受け、受けた玉の数と、アウトになった数が左下に表示され、アウトが五点になる前にセーフを五点得点すると景品としてカードが出る。

ゲームのむずかしさや最高得点は調節可能。一プレイ十円、定価十七万円。

ワールド・サッカー

▽マーク表示を厳守しよう

電気乗物、電気遊戯盤は電気用品取締法の甲種電気用品として、同法第18条、第23条により必ず型式認可（▽マーク）を受け、同法第25条の省令で定められた方式により表示しなければなりません。正しい電気用品取扱いのため同法を厳守しましょう。詳しくは全日本遊園協会（JAA）までお問合せ下さい。

JAA会員　アミューズメント通信社

海外の話題
国際化したアミューズメントニュース

ゴッドリーブ社も系列下に
さらに発展、ただしコロンビア映画のもとで

日本でもよく知られている映画会社、コロンビア・ピクチュアー・インダストリーが、フリッパーメーカーとして信頼の高いゴッドリーブ社（本社＝イリノイ州ノースレイク、J・A・ヴァインベルグ社長）の株式を全面的に取得し、一〇〇%子会社にした。

これは昨年末をメドとした経営上の措置であるが、コロンビア映画社の子会社となっても、ゴッドリーブ社の経営は変らない。同社は約五十年前からコイン投入式のゲームマシンを作り続けており、「自分のところでは健全娯楽のゲーム機しか作らない」という頼もしい頑固さで、世界有数のフリッパーメーカーを貫き通してきている。

同社はイリノイ、ダコタ両州に三つの工場を持ち、従業員は約三千人。昨年末で終る決算でも税引前利益千百五十万ドルが見込まれている。買収されたことにより同社は、むしろ、総合レジャー産業をめざしているコロンビア映画社の力を得て、さらに販路を拡充していくとのことである。

えとにちなんで蛇足であるが、米誌「ベンディングタイムズ」は、"パリウッド風"という見出しで、ハリウッドに拠点を置く映画会社が次々にゲームマシンに手を出した、と表現している。つまり、セガ・エンタープライゼスはガルフ&ウエスタン（パラマウント映画）の、そしてアタリ社はワーナー・コミュニケーションズ（ワーナー映画）のそれぞれ系列下に入っているから、と。

シカゴ市でも
P解禁の動き

ごく最近入った情報によると、シカゴ市で二十五年間もの間頑張ってきたピンボール禁止令が、ようやく解かれるらしい。

これは昨年のニューヨーク市に続いて進められているものであるが、市議会で進めているもののまだ決定に至っていない。

内容はピンボールを許可制にし、許可料と税金を市に納める、というもの。議決はまだだが、予想以上に早いピッチで進められているとのことだ。

非難浴びる殺人ゲーム
EXIDY社のデス・ゲーム

世にも怖しいゲームマシン……と言ってしまえば、ゲームマシンを怖れるわが国の〈健全業者〉を喜ばせることになるだろうか。だがここに紹介するのは、身の毛もよだつ怖しさである。

その名は「デス・レース（死のレース）」。米国のメーカー、エクセディ社が約八ヵ月ほど前から発売しているTVドライブゲーム機である。写真でもおわかりのように死神をデザインしたキャビネットだ。

ゲームは一人でも二人でもできるTVドライブゲームで、ここまでは常識の範囲を越えないが、ここから先が問題。次々と道路上に現われてくる歩行者をこちらの車でひき殺すと、大きな悲鳴とともに十字架のマークが点灯。いかにこれを多くするかというゲームなのだ。

非難の声が起り、ナショナル・セイフティ・カウンシル（全米安全評議会）の家庭むけ雑誌「ファミリー・セイフティ」はこのゲーム機の発想を「きわめて狂暴だ。このゲームによって得られるのは暴力行為者の狂暴さ以外にない（G・ドリーセン博士）」ときめつけ、目下、エクセディ社ら業界陣と論争中だが、機械そのものはよく出回っているそうだ。

すでに外電を通じてわが国の一般新聞紙上でもいくぶん紹介ずみの話ではあるけれども、人間の頭を叩きのめしたり、動物を銃殺したり……さらには殺人となると、はやり遊びの範囲ではないのではないか、歪んだ楽しみではない正しい楽しみを、という声もある。

DEATH RACE

CC社最初の電動 ピンゲーム機

昨年のAMOA・EXPO '76でシカゴコイン社を含むシカゴダイナミック社の小間に出展され、注目された、これはCC社の1935年のピンゲーム機。同社の最初の電動式ゲーム機とのことで、スマートボール風ピンゴと言えるか。

TV21 ブラックジャック プラス ボーナス狙い
こいつはすごい4000枚
最高ペイアウト
ボーナスカードは5倍から200倍までいろいろあるんだよ
AAA
①メダルは最高20枚まで投入できる。
②START メダルを投入したら1枚目のカードボタンでスタート。1枚目のカードが開く。
③1枚目のカードを見て(ブラックジャック21)かボーナスゲームかどちらかを狙うんだよ。"A"が出たら君ならどうする？
④BONUS ボーナスを狙うときめたらこのボタンを押す。たとえば"AAA"を狙ったら…
⑤HIT 「もっとカードがほしい」このボタンを…(6枚までカードが開く)「Aのつぎに"J"がきちゃった。しまった21を狙えば良かったと思ってもあとの祭り!!
⑥STAND これでよし!!勝負と思ったらこのボタンを。
⑦親のカードがここに開く。あなたとどちらが"21"に近いか。ボーナスゲームを選んだときは親のカードは関係ありません。
JATRE 株式会社ジャトレ
〒102 東京都千代田区平河町1-4-3 平河町伏見ビル
☎03(230)0671(代表)

●代理店募集(全国各地区)
新製品 オーケストラ
JSシリーズ曲目リスト(80曲)
JATRE 1300 登場
カラオケならジャトレ
決定版 録音がカセット式に
●コインセレクター、コインボックス(クレジットメーター付)がメインアンプに一体となりました。
業界随一を自負(ステレオ伴奏テープ)
ジャトレ・ミュージックパック 280曲
●素人でも歌えるキーに編曲(当社特製)
●平均10~22人のフルバンド演奏はプロも大満足
●コロムビア、ビクター、アポロン、ユピテル等超一流メーカーが当社のために責任制作
JYシリーズ200曲
歌謡曲、ナツメロ、フォーク、軍歌
JSシリーズ80曲
標準セット価格
Aタイプ(280曲) ¥450,000-
Bタイプ(200曲) ¥396,000-
付属品
JSシリーズ用
JYシリーズ用
ミュージックパック JYシリーズ200曲
ミュージックパック JSシリーズ80曲
クリーニングテープ
ブランクテープ(カセット)1本
高性能エコーマイク
ステレオスピーカー
株式会社ジャトレ
〒102 東京都千代田区平河町1-4-3 平河町伏見ビル
☎03(230)0671(代表)

謹賀新年 ことしもどうぞよろしく!!
新シリーズ第1弾は堂々200曲一挙に発売中！
第2弾も近日発売予定です。
ニュー ロマンテープ
豊富なプログラム内容
新曲豊富なプログラム内容
期待の登場です。
・総出力25W×2
・有線放送自動切り替え装置内蔵
・100円コインにて1曲・2曲切り替えSW付(無料にての操作もOK)
カラオケテープのパイオニア
株式会社 大知物産
大阪市城東区古市1-15-2
☎(06)933-0852(代)
代理店 大和物産株式会社 ☎(06)385-1815

あけましておめでとうございます
新春に放つ年頭低価格商品!!
新製品
ピカデリー・サーキット
IC基盤!! 故障に強く、圧倒的人気!!
H 1,450mm W 580mm D 300mm Weight 45kg
タッチダウン
愉快なゲーム機と評判
パピッシュIII
遊戯料が変えられます 画像が四種類かえられます
関東地区代理店
(株)シュアーリース販売 東京都渋谷区本町6-16-2 ☎(03)376-4866(代)
お問合せ・ご注文は――
日本ベンディング販売 大阪府池田市八王寺1丁目1-21
☎(0727)52-1980・53-2240

多方面で活躍する新鋭機群

FUJI ELECTRO DERBY
フジ・エレクトロ・ダービー

謹賀新年
今年もよろしく!!

特長
①ゲーム機として使用しない時は家庭用テレビが見られます。
②ゲーム中でもリモコンスイッチで切換えができます。
③本体から配線で客席にテーブル型2人用ディスペンサーが何台でも調節可能で飲食しながらプレイできます。
④テレビ、VTRは全国で70%のシェアーを占めているビクター社の製品を使用しております。
⑤御希望の方はリモコンスイッチの順序を変えることもできます。
⑥1人用でも出来ます。5台並べて10人用になりゲームコーナーでも使用できます。

●フジ・エレクトロ・ダービー
高さ………1,700mm
巾………670mm
奥行………830mm

●テーブルサイズ
高さ………660mm
巾………600mm
奥行………900mm

モデルチェンジ完遂

PICCADERRY DELUXE
ピカデリー・デラックス

待望の新機種登場デス!!
2WAYで20円用にも切換可能。

FUJI TELEVI-FIVE
フジ・テレビファイブ

一般家庭用テレビに配線が出来お客様に楽しく遊んで頂けます。なお､カジノコーナー､観光ホテル､スナック､バー、ヘルスセンター等いずれの店でも多額な収益が得られます。100円ゲームの傑作。

●特徴
ラケットを大小自由に出来ます。ボールを早くしたり遅くしたりする装置もあります。

高さ………390m/m
巾………400m/m
奥行………110m/m

FUJI RACEWAY DE-LUXE
フジ・レースウェイ・デラックス

道幅が広くなったり
狭くなったり
スリップゾーンもある

高さ………1050m/m
横幅………660m/m
奥行………900m/m

総発売元

フジエンタープライズ株式会社
東京都大田区南千束2－1－6　〒145　☎(03)728－4311(大代表)

フジエンタープライズ㈱札幌支社　〒062 札幌市豊平区平岸2条3－7 1　☎(011)841－2087㈹
フジエンタープライズ㈱四国支社　〒790 松山市松前町2丁目4－1　☎(0899)32－2524㈹
フ ジ ・ リ ー ス 株 式 会 社　〒145 東京都大田区東雪谷1－1－5　☎(03)728－4651㈹

新年を謳歌するニューヒットマシン

●バイキング
配当にボーナスがつきました。
遊び方は2通りでメダルをペイアウト。
2WAY。

●サッカー
玉をはじく（キックする）とピンの間を通って玉が落ちてきます。
バスケットを動かして遊ぶニューマシン。

●サイボーグ5
単勝式で予想を当てよう!!
最低配当5枚でボーナスつき、2WAY

パワーチューリップ

リバティ・ベル

ピカデリー・サーキット

大好評発売中
今年も豊富に小型ゲームマシンを揃えました

新発売

リース用
大好評カラオケ

カラオケテープジューク専用
ワイアレスマイク装置
どのタイプのカラオケ機械にもOK
従来のような雑音はまったくなし。
（詳細は次号で）

ミニサウンド

高性能＋コンパクト
便利で使いやすく、どこにでも置ける、待望の第2弾!!

MINI-SOUND
サイズ（本体）
H　530m/m
W　330m/m
D　240m/m

大和物産（株）　大阪府吹田市垂水町3－29－2　チサン第5江坂ビル　〒564 ☎(06)385－1815
中部センター　名古屋市北区辻本通1－10　シンワビル　〒462 ☎(052)914－1728

EVR BASEBALL

ベースボール

新発売!!

外人選手による本格野球で
新ゲームスタート。
高度なシステム採用。
ボーナス配当も!!

EVRRACE-5 FIVE

イーヴィーアール・レース

5人用

SIZE
2,250×1,140
×1,650mm

新しくミニマスタイプができました
スペース、価格もお手頃
新たに障害レースも!!

SKY HAWK

スカイホーク

むかってくる戦斗機を機関砲で撃墜!!
迫力ある大型スクリーンと16ミリ
ムービープロジェクターで偉力発揮

設置面積
W1,230mm×D2,200mm
(プレイヤースペース含まず)

着実に売上げを伸ばす——

De-Luxe CLEAN SWEEP

クリーンスウィープ

H	1422mm
W	740mm
D	900mm
Weight	90kg

ウォールストリート

WALL STREET

舶来ビンゴの
人気機種!!
6-CARD

ニューヨーカー

NEW YORKER

国産IC
ビンゴの傑作!!

株式会社 ツムラ

〒536 大阪市城東区諏訪2丁目7番3号 ☎06(969)3531(代)

代理店 名古屋ジューク株式会社 〒464 名古屋市千種区鏡ケ池通3-6 ☎052(781)6380

ユニバーサルファミリー

大小の遊びを
メダルに
息の長い遊びです。

BIG & SMALL

リズムと組合せのおもしろさ

SUPER STAR

華麗なる
ゲームの
競馬ゲーム

NEW KENTUCKY DERBY

2WAY でメダルと10円玉。右か左か。

DOUBLE OR NOTHING

人気ある潜水艦ゲーム

SONAR ATTACK

あなたも
ラブチャンスを!!

PUNCH DE DATE

マイクロプロセッサー使用のフリッパー

ORIENTEERING

近日発売予定

子供の世界に!! メダルで再ゲーム

MINI-ROULETTE

入賞球とタイマーの競馬パチンコ。

STAKES RACE

ビンゴの組合せでパチンコを

4 IN LINE

COIN ROCKET

月面に着地するゲーム。チャンスも2回。

UNIシリーズ(両替機)

UNI 1500

◀1000円
500円
100円 の
すべてを両替

UNI 1000

1000円札を100円玉に

◀
2~12枚までスライドSWで枚数調節。

UNI 100

ユニバーサル販売株式会社

東京本社	東京都台東区上野5−11−1 植松ビル	TEL (03) 833−9581
名古屋営業所	名古屋市中区錦1−8−1	TEL (052) 232−1167
大阪営業所	大阪府吹田市南金田2−12−35	TEL (06) 385−6800
信越地区	㈱ガルフ 新潟県上越市大字藤巻865−1	TEL (0255) 24−4031

高信頼のメカニズム
利益抜群を実証。

バイキングゲーム

ユーフォー

新発売

バイキングの遊び方

★10円玉を投入口から入れ、回転する宇宙ステーションにうまくドッキングさせると、10円玉はステップポイントに静止します。
★次に右のボタンを押すと、10円玉はステップポイントから打ち出され、宇宙空間を着陸へと飛行します。
★10円玉が火星の当り地点に着陸すると電子チャイムが鳴り景品が打ち出されます。
★押しボタンを押しっ放しにしても、ステップポイントのソレノイドが故障しないように、保護タイマー装置付です。
★宇宙ステーションの回転は、三枚重ね一体回転構造ですから、回転板の摩耗、10円玉のかみつき等が起りません。
★スクリーン基板は特殊鋼板を使用していますので直射日光による画面のそり、ゆがみが生じません。また、静電気をセーブします。
★当り確立は天釘、底釘により調節できます。

《仕様》
H1350%m×W600%m×D410%m
AC100V50/60HZ(電源コード長4.5m)
使用電力　23W～35W(最大時)
重量　約30kg
金庫(別鍵)10円玉3000枚
通産省〒 型式認可済

≪仕様≫
高さ　1,450%m
横幅　580%m
奥行　300%m
重さ　45kg

VEND JAPAN COMPANY LIMITED

株式会社ベンドジャパン

本　社　〒556 大阪市浪速区水崎町18番地　TEL. 06(643)3857(大代表)

沖縄支店　沖縄ベンドジャパン
〒901-22　沖縄県宜野湾市宇伊佐44　☎09889(7)4631
東日本支店　千葉エンタープライズ
〒276　千葉県八千代市八千代台西5-1-4　☎0474(85)3237